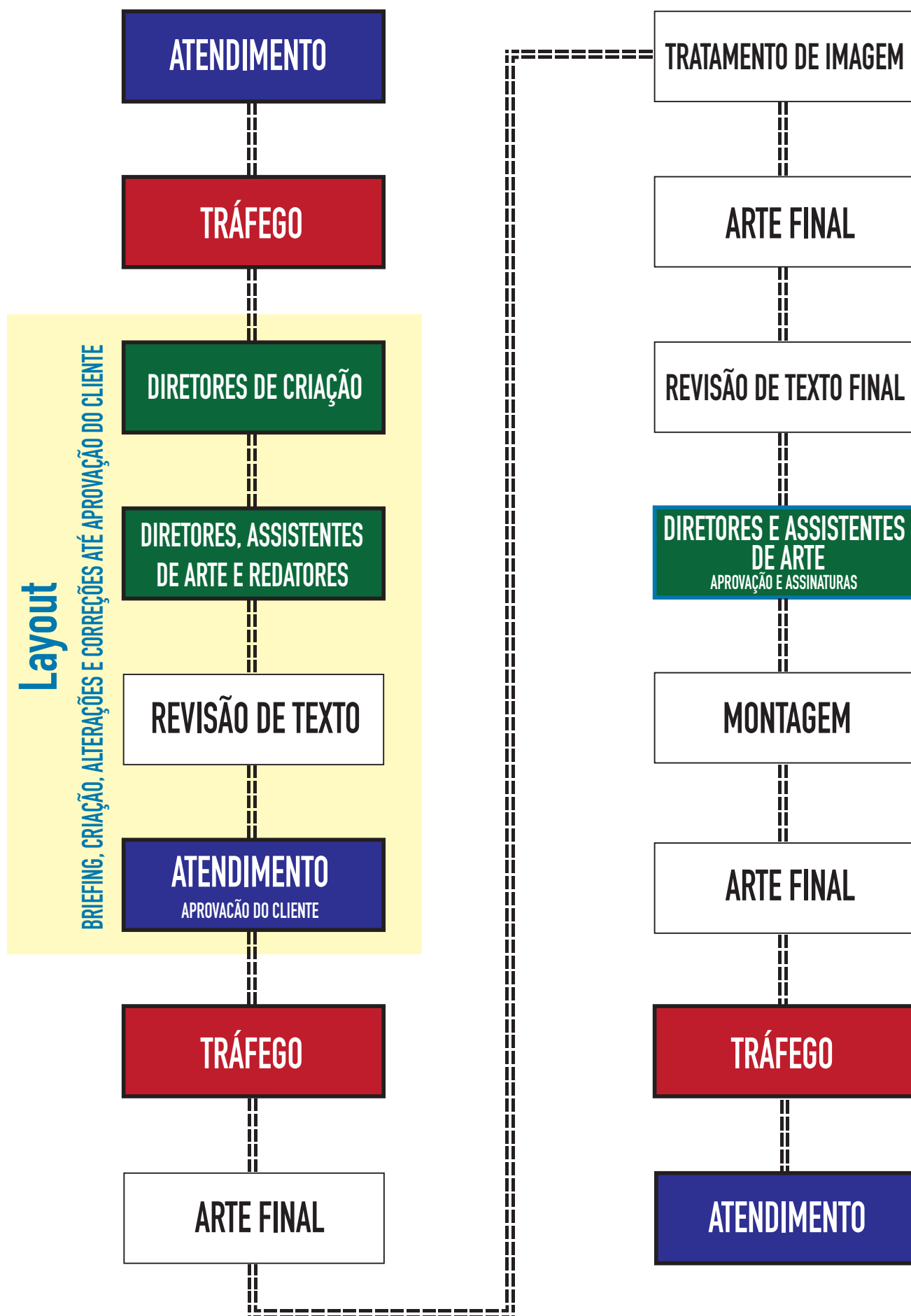


GUIA MULTINOÇÕES BÁSICAS & PADRÕES DE ARTES GRÁFICAS, CRIAÇÃO & ARTE FINAL



MULTISOLUTION

FLUXOGRAMA DA CRIAÇÃO MULTISOLUTION



ENTENDA O FLUXOGRAMA

DIRETOR DE CRIAÇÃO

O Diretor de criação em propaganda é o responsável pelo departamento de criação, aprovar e lapidar as peças criadas pelo redator e diretor de arte. No caso da Multi Solution, são os responsáveis pelos vários grupos de criação que formam nossa equipe, onde temos a criação de conceitos.

Além de supervisionar e aprovar as criações, orienta a equipe, dando ritmo e direção às campanhas para que estejam de acordo com o briefing de comunicação e de criação.

DIRETOR DE ARTE

É a pessoa que vai dar vida à criação e passar para a tela tudo que foi pensado, durante a criação de uma campanha e/ou peça publicitária. O diretor de arte trabalha em conjunto com o redator, para a elaboração de conceitos e de peças publicitárias ou de propaganda. Nesse sentido ele deve ter conhecimento dentro de todas as áreas de design gráfico e audiovisual (design editorial, web, TV).

ASSISTENTE DE ARTE

É a pessoa que vai auxiliar os diretores de criação e arte, na elaboração de layouts para agilizar diagramação, adaptações de formatos, alterações, correções, buscas de referências, scanear e fazer download de imagens...

REDATOR

Em Publicidade e Propaganda, redação significa, na sua definição mais estrita, a elaboração criativa de peças publicitárias, a partir de apelo textual persuasivo. Como na Propaganda comumente o modelo de criação publicitária nas agências é de duplas de criação (Redator e Diretor de Arte), ficaria a cargo do primeiro a criação de chamadas ou títulos e textos, como complemento, nas peças impressas, às imagens, bem como roteiros, para rádio, televisão ou cinema. No entanto, a função do Redator, assim como do Diretor de Arte, não fica restrita tão somente a isto, cabendo aos dois, como profissionais chamados criativos, a elaboração de peças publicitárias em sua totalidade e diversas possibilidades, tais quais: anúncios, textos, spots de rádio e jingles, filmes, peças para internet, ações de marketing entre outras diversas formas.

TRÁFEGO

O profissional de Tráfego é o responsável pelo fluxo de trabalho do pessoal de Criação, faz o “meio-campo” entre criação e atendimento, tanto na hora de conseguir mais prazos, quanto para apressar o andamento das coisas, quando necessário.

ENTENDA O FLUXOGRAMA

ARTE-FINALISTA

Arte-finalista é o profissional que faz a arte gráfica, diagramação, a paginação, a finalização e fechamento de arquivo para saída e diversas tecnologias. Todo material, antes de sair para impressão final, passa antes pela mão de um arte-finalista, que é responsável pela parte técnica dos arquivos de acordo com cada tipo de material, saída, fornecedor ou veículo.

TRATAMENTO DE IMAGEM

Muitas vezes é necessário que as imagens passem por um tratamento especial da imagem. Esse trabalho reflete diretamente na qualidade final da imagem do folheto. São profissionais especializados nestas atividades, que incluem:

- Correção de cor
- Retoque, eliminação de manchas ou imperfeições
- Fusão de imagens
- Melhora geral da imagem, incluindo brilho, contraste, controle de altas e baixas luzes.

Em um tratamento de imagem também pode haver remoção, troca ou alterações de fundo e modificações de vários tipos para atender a necessidade da utilização. Fotos antigas podem ser recuperadas, recobrando suas características originais. O mesmo pode ocorrer com filmes ou imagens em movimento, que podem ser tratadas para recuperação ou mesmo modificação. Um trabalho que exige muita perícia e paciência, tanto de quem faz, bem como de quem espera um resultado com a qualidade exigida no final.

REVISÃO DE TEXTO

Devido à sua familiaridade com o assunto e proximidade ao texto, é comum o redator cometer lapsos e equívocos que ele próprio não identifica em sucessivas leituras de seu trabalho. Para corrigir esses erros, existe nas agências de publicidade a figura do revisor. Ele exerce uma função essencial nas peças publicitárias, pois sua responsabilidade é de procurar erros ortográficos e/ou de concordância de tudo que sai da agência para o cliente aprovar ou para já ser publicado.

É ESSENCIAL REFERÊNCIA DA ORIGEM DOS TEXTOS PARA UMA BOA REVISÃO PRINCIPALMENTE EM CASOS DE CONTEÚDOS COM DADOS ESPECÍFICOS (NÚMEROS, TELEFONES, ENDEREÇOS, CÓDIGOS DE BARRA...)

A REVISÃO GRÁFICA DOS LAYOUTS NÃO SÃO RESPONSABILIDADE DO REVISOR DE TEXTOS.

MONTADOR • MOCK-UP

O Montador reproduz manualmente um modelo das peças fisicamente para ilustração visual de um produto ou impresso. Ele que monta as pranchas planas para apresentação, os bonecos, o Mock-up, principalmente em casos de folders, catálogos, embalagens, facas especiais, dobras, vincos.

Geralmente são esses bonecos que vão para a avaliação técnica dos diretores de arte, arte-finalistas e fornecedores, dependendo de cada tipo de material, e para a aprovação dos clientes.

BRIEFING

Um bom projeto começa com um Bom Briefing.

O briefing é um conjunto de informações passadas em uma reunião para o desenvolvimento de um trabalho, sendo muito utilizadas em administração e na publicidade.

O briefing é uma peça fundamental para a CRIAÇÃO. É A FAMOSA HORA DA INFORMAÇÃO.

O BRIEFING deve criar um roteiro de ações para criar a solução que o cliente procura, é como mapear o problema, e com estas pistas, ter idéias para criar soluções!

Na hora de criar o PIT preencha o máximo de campos possíveis, quanto mais informações, detalhes, sobre o cliente e seu público alvo, aplicação, destino, dados técnicos e prazos, melhor o resultado dos trabalhos. Cada Cliente, fornecedor ou veículo variam seus padrões de acordo com cada material.

CRIAÇÃO DOS PITS

Como todos já sabemos, a pressa é inimiga número um da perfeição!

Em busca de minimizar cada vez mais erros nos trabalhos da agência, peço que, na hora de criarem os Pits para Criação, Internet e Arte-finalização, eles sejam o mais completo possível em INFORMAÇÕES relativas ao material, tipo e materiais de impressão (ex: OffSet, Flexografia, Revista, Jornal, Banner, Digital, Plotter, Gigantografia...), resolução necessária, dimensões métricas, formatos de arquivos (PDF, EPS, JPG, TIFF, PSD...) como será enviado (e-mail/ CD/Troca/FTP...), número de lâminas, lombada quadrada ou canoa, paginação, facas especiais, sistema de cores (CMYK, Pantones, RGB), referências para revisão de textos...

Peço também que levem em conta o tempo de processo real que cada trabalho leva. Levando em conta o FLUXOGRAMA DA CRIAÇÃO. Temos que contar o tempo de Revisão de Texto, Tratamento de Imagens, Remontagem e Prismagem em Alta Resolução das Peças, Diagramação e Rediagramação em casos de Alterações e Correções, Análise Técnica do Material para Saída, Montagem de Pranchas e Boneco Final (mock-up - principalmente em casos de embalagens, facas especiais, folhetos, folders...) de acordo com cada material em cada pit.

Compreendemos que, muitas vezes, temos pouco tempo imposto pelos clientes, fornecedores, veículos, porém temos que organizar ao máximo esse tempo. Não podemos deixar tão pouco tempo para fazer trabalhos tão importantes quanto a Criação, a Revisão de Texto, o Tratamento de imagem, a Produção e a Arte-Finalização que é de onde saem os arquivos finais que serão produzidos, publicados, impressos...

Às vezes, por questão de sairmos dos padrões, por causa de minutos, podemos ter enormes prejuízos de reimpressão de materiais ou erros irreparáveis que não devem acontecer.

Peço a compreensão e colaboração de todos.

Agradeço a atenção.

Qualquer dúvida ou problema, estou à disposição.

Eduardo Bigu
Chefe de Estúdio
Arte Final
Ramal: 2047
bigu@multisolution.art.br

CRIAÇÃO DOS PITS

MULTISOLUTION	PEDIDO INTERNO DE TRABALHO	PIT Nº:
		DATA:
Cliente: Campanha: Espécie: Título: Veículo: Mercado: Observações:	Produto: Formato: Cores: Período: Local Entrega:	
VERBA		
Prod.Gráfica	Prod.Eletrônica	Mídia Promoção Distribuição Total
PRAZOS		
APRESENTAÇÃO FINAL		
BRIEFING		
<p>É Essencial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Briefing • Tipo de material/ Sistema de impressão (Anúncio/Offset) • Tipo de Arquivos e Extensões de saída (PDF, TIF, PSD, EPS, AI) • Formato das peças (Medidas Base x Altura) aberto e fechado • Informações Técnicas (com ou sem marcas de corte e sangria, faca especial, plantas mecânicas, sistema de cores, dobras...) • Resolução Final (72, 100, 150, 200, 300dpis - 100% - 1/4) • Tipos de mídia/ saída (ftp, e-mail, cd...) • Anexar Print referência do Layout para indentificação rápida • Referência para revisão de textos, principalmente para endereços, números, textos legais...) <p>Não esqueça!!! Um BOM PROJETO começa sempre com um BOM BRIEFING.</p> <p>Na hora de criar o PIT preencha o máximo de campos possíveis, quanto mais informações, detalhes, dados técnicos e prazos, melhor o resultado dos trabalhos. Leve em conta todo o processo do fluxograma da criação. Cada Cliente, fornecedor ou veículo variam seus padrões de acordo com cada tipo de material.</p>		

RESOLUÇÃO

Resolução de imagem descreve o nível de detalhe que uma imagem comporta. O termo se aplica igualmente a imagens digitais, imagens em filme e outros tipos de imagem. Resoluções mais altas significam maiores detalhes na imagem.

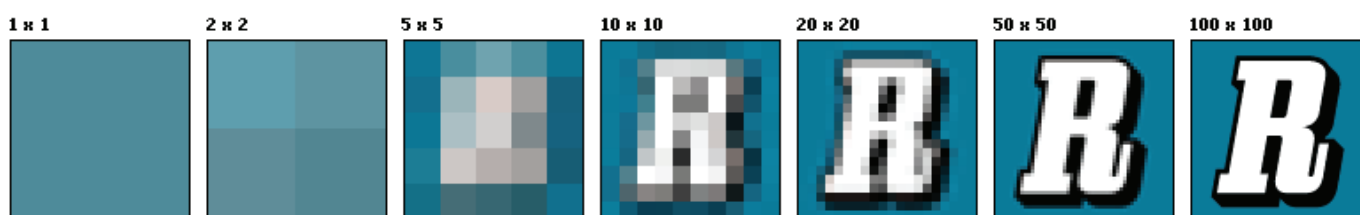
A resolução de imagem pode ser medida de várias formas. Basicamente, a resolução quantifica quão próximas as linhas podem ficar umas das outras e ainda assim serem visivelmente determinadas. As unidades de resolução podem estar ligadas a tamanhos físicos (por exemplo, linhas por milímetro, linhas por polegada etc) ou ao tamanho total de uma figura (linhas por altura da imagem, também conhecidas simplesmente por linhas ou linhas de TV). Ademais, pares de linhas são usadas freqüentemente em vez de linhas individuais. Um par de linhas é constituído de uma linha apagada e uma linha acesa adjacentes, enquanto linhas contam ambas as linhas apagadas e acesas. Uma resolução de 10 linhas por mm quer dizer 5 linhas apagadas alternando com 5 linhas acesas, ou 5 pares de linhas por mm. A resolução de lentes fotográficas e filmes são mais freqüentemente citadas como pares de linhas por mm.

Resolução em pixels

O termo resolução é freqüentemente usado como uma contagem de pixels em imagens digitais, ainda que os padrões norte-americanos, japoneses e internacionais especifiquem que isso não deve ser usado, ao menos no campo das câmeras digitais. Uma imagem de N pixels de altura por N pixels de largura pode ter qualquer resolução inferior a N linhas de altura da imagem ou N linhas de TV. Mas, quando a contagem de pixels é referenciada como resolução, a convenção é descrever a resolução em pixels como o conjunto de dois números positivos inteiros, onde o primeiro número é a quantidade de colunas (largura) de pixels e o segundo é número de linhas (altura) de pixels; algo como 640 X 480, por exemplo.

Outra convenção popular é citar a resolução como a quantidade total de pixels na imagem, tipicamente informada como o número de megapixels, os quais podem ser calculados multiplicando-se as colunas de pixels pelas linhas de pixels e dividindo-se o resultado por um milhão. Outras convenções incluem descrever pixels por unidade de comprimento ou pixels por unidade de área, tais como pixels por polegada ou por polegada quadrada. Nenhuma dessas resoluções em pixels são resoluções de verdade, mas elas são amplamente citadas como tal; servem como limite superior em resolução de imagem.

Abaixo está uma ilustração de como a mesma imagem pode aparecer em diferentes resoluções de pixels, se os pixels forem pobremente renderizados como quadrados. Normalmente, uma reconstrução suave da imagem a partir dos pixels seria preferencial, mas para efeito didático, os quadrados ilustram melhor a situação.



RESOLUÇÃO

A resolução de cada material é variável dependendo dos fornecedores e veículos.

MATERIAL	CORES	RESOLUÇÃO	SANGRIA	FORMATO	ARQ
Outdoor	CMYK	300 dpis	não	48 x 16cm	PDF, JPEG
Internet	RGB	72 a 150 dpis	não	100%	GIF
Folders* ₄	CMYK	300 dpis	5mm	100%	PDF
Revistas	CMYK	300 dpis	5mm	100%	PDF
Folhetos	CMYK	300 dpis	5mm	100%	PDF
Catálogo	CMYK	300 dpis	5mm	100%	PDF
Jornal	CMYK	* ₃	não	100%	PDF, JPEG, TIFF
Offset	CMYK	300 dpis	5mm	100%	PDF
Banners e Faixas	CMYK	300 dpis	não	até 5m (1/4)* ₁ + de 5m (1/10)* ₂	PDF, JPEG, TIFF EPS, PSD

Nos casos de Envelopamentos e Vestuário, mandamos os elementos soltos em vetor com indicação de cores e pantones, enviando jpeg do layout. Arquivo em PDF, EPS e PSD.

*₁ Até 5m, 1/4 do formato final, normalmente usam 75 dpis para impressão de banners,

*₂ mais de 5m, 1/10 do formato, normalmente usam gigantografia (ampliação dos pontos).

*₃ 200 a 300 dpis dependendo do veículo.

*₄ Se mais de 4 páginas **PAGINADO** ou **PÁGINAS SOLTAS** para imposição na gráfica.

DPI = Pontos por polegada

LPI= Linhas por polegada

SISTEMA DE CORES

Escala de cor RGB (Vídeo – Internet)

RGB é usado em apresentações multimídia, slides, vídeos, sites, monitores, televisão e em algumas impressoras digitais e em quase todas as impressoras caseiras. Para ficar fácil de lembrar, tudo o que é projetado é RGB.



Escala de cor PANTONE

A Escala Pantone é amplamente difundida e se tornou uma referência padrão no mercado gráfico mundial. Devido à sua abrangência, foi escolhido como um dos modelos de cores-padrão para os programas de computador. Assim, o designer poderá escolher uma cor olhando sua escala impressa e defini-la em seu software gráfico. O impressor, com a mesma referência, poderá então conferir se o trabalho está sendo impresso na mesma tonalidade da escala impressa.

Pantone são cores prontas, ou seja, cores exatas, tipo, um verde especial que faz parte da identidade visual de um cliente... Geralmente estas cores estão fora da malha de impressão CMYK e por isso são usadas à parte. também servem para a impressão e trabalham junto (ou não, já que um serviço pode ser produzido apenas com cores pantones!) às cores CMYK.



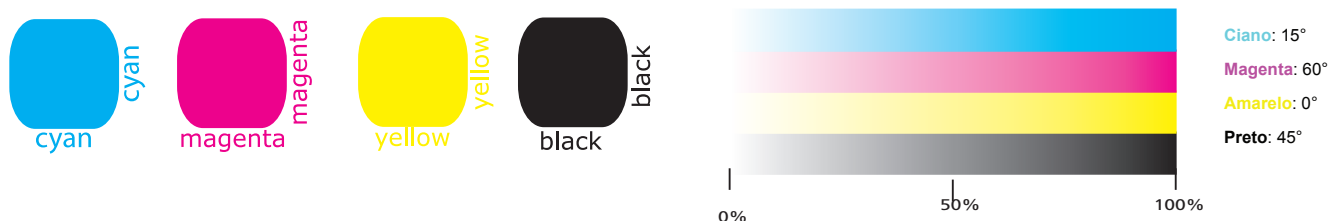
O sistema Pantone é a única forma de garantir uma impressão a cor 95%–100% estabilizada. Contudo, é mais caro imprimir com tons Pantone do que com o sistema CMYK.

SISTEMA DE CORES

Escala de cor CMYK

CMYK é a abreviatura do sistema de cores formado por Ciano (Cyan), Magenta (Magenta), Amarelo (Yellow) e Preto (black). O CMYK funciona devido à absorção de luz, pelo que as cores que são vistas vêm da parte da luz que não é absorvida. Este sistema é empregado por impressoras e fotocopiadoras para reproduzir toda a gama de cores do espectro visível, e é conhecido como quadricromia. É o sistema subtrativo de cores, em contraposição ao sistema aditivo, o RGB.

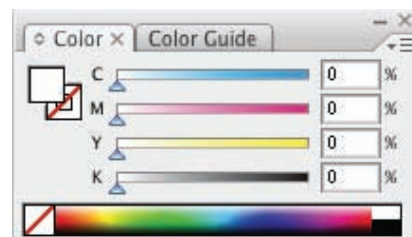
Ciano é a cor oposta ao vermelho, o que significa que actua como um filtro que absorve a dita cor (-R +G +B). Da mesma forma, magenta é a oposta ao verde (+R -G +B) e amarelo é a oposta ao azul (+R +G -B). Assim, magenta mais amarelo produzirá vermelho, magenta mais ciano produzirá azul e ciano mais amarelo produzirá verde. CMYK é uma escala de tintas que é usado em material impresso. São as 4 cores que compoem milhões de tons de cores somadas numa escala de 0 a 100%.



O padrão CMYK é o mais usado para impressão em papel, onde quatro cores de tinta geram uma qualidade final melhor do que apenas três, enquanto que monitores e televisões usam o padrão RGB (Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue)), onde são usadas apenas três cores. Como o CMYK que se usa na indústria gráfica é baseado na mistura de tintas sobre o papel e o CMYK usado nos sistemas de computador não passa de uma variação do RGB, nem todas as cores vistas no monitor podem ser conseguidas na impressão, uma vez que o espectro de cores CMYK (gráfico) é significativamente menor que o RGB. Alguns programas gráficos, como o CorelDRAW, incorporam filtros que tentam mostrar no monitor a imagem exatamente como será impressa.

Além do CMYK e do RGB, existem outros padrões de cores, como o Pantone, onde ao invés de se ter um certo número de cores primárias que são combinadas para gerar as demais, tem-se uma tinta para cada cor que for utilizada na impressão. Isto garante que a cor impressa seja exatamente a mesma que é vista no mostruário, mas não permite usar muitas cores diferentes no mesmo impresso, já que seria preciso uma tinta para cada cor diferente.

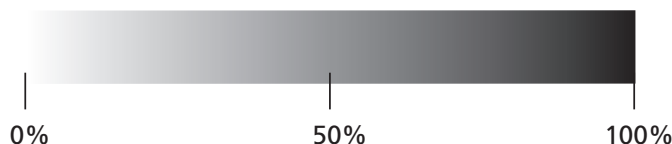
Mistura de Cores



Grayscale

Imagens desse tipo são tipicamente compostas com **tons de cinza**, variando entre o preto como a menos intensa e o branco com maior intensidade. Imagens em nível de cinza são diferentes de imagens binárias em preto e branco, que contêm apenas duas cores; imagens em nível de cinza podem contar diversos **tons de cinza** em sua composição. Apesar disso, em vários outros contextos fora de imagens digitais, o termo "preto e branco" é usado para se referir ao nível de cinza; por exemplo, fotografias em **tons de cinza** são geralmente chamadas fotos preto e branco.

Escala de cor Grayscale



SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Quando um projeto gráfico deve ser impresso em uma impressora comercial, será muito importante definir, antes mesmo do início do projeto enquanto arquivo digital, qual será o sistema de impressão e o tipo de papel em que esse projeto será impresso.

Não só por questões de orçamentos, mas também por questões intimamente ligadas à estrutura interna do arquivo. Para discutir estas questões fale com o Produtor Gráfico e exponha as características principais do serviço (quantidade, tamanho final, número de cores, etc.), para que possa auxiliá-lo numa escolha mais adequada do sistema de impressão e tipo de papel.

O offset

É um dos sistemas mais utilizados pelas gráficas, devido à alta qualidade e ao baixo custo que oferece, principalmente para grandes quantidades. É um sistema de impressão indireto, conforme a palavra original inglesa, baseado na repulsão tinta-água.

Os processos de impressão exigem a confecção de fotolitos e as subseqüentes chapas de impressão (direto para o filme). Atualmente, existe também o offset digital, que dispensa o uso dos fotolitos, também chamado de processo direto para a chapa (direct to plate ou computer to plate - CTP).

O sistema offset permite o uso de várias cores, retículas uniformes ou variáveis, de modo que as cópias obtidas podem ser de alta qualidade.

As máquinas offset podem ser planas ou rotativas, sendo que as rotativas servem para grandes tiragens (geralmente acima de 20.000 cópias) e as planas para menores tiragens.

As impressoras podem variar o número de tintas que imprimem simultaneamente: existem impressoras offset que imprimem apenas uma cor e aquelas que imprimem até dez cores automaticamente (ciano, magenta, amarelo, preto e mais seis cores especiais).

A Flexografia

É um sistema voltado para a impressão de materiais contínuos, como etiquetas em bobinal.

A impressão é feita por uma matriz de material sintético flexível, semelhante à borracha, na qual a imagem a ser impressa está gravada em alto-relevo.

As características da Flexografia permitem impressão sobre vários tipos de materiais, além do papel (plásticos, laminados, etc). Muito utilizado em embalagens plásticas.

A Serigrafia (silk screen)

É um dos mais antigos processos de impressão, sendo bastante artesanal e sendo um dos processos mais flexíveis pois pode ser realizado na maioria dos materiais existentes na terra; hoje é um processo muito usado no acabamento de produtos gráficos, nas indústrias do ramo automobilístico, elétrico, eletrônico (painéis, placas de circuito impresso, computadores, teclados, etc.), construção civil, comunicação urbana, indústria têxtil, produção artística, e outros. Atualmente, o seu processo é totalmente automatizado. Dos fotolitos, as imagens são gravadas por processo fotográfico em telas sintéticas especiais revestidas com uma finíssima camada impermeável às tintas; as regiões gravadas com a imagem são permeáveis às tintas, ao contrário do resto da tela, que permanece impermeável; cada tela é fixada numa moldura rígida e posicionada sobre a superfície a ser impressa.

SISTEMAS DE IMPRESSÃO

A Tampografia

É um sistema indireto de impressão que utiliza um clichê em baixo relevo. A imagem é transferida da matriz para o suporte através de uma peça de silicone denominada tampão. O tampão pode ter diferentes formatos, o que, aliado a sua flexibilidade, permite a impressão em superfícies irregulares, tais como: côncavas, convexas e em degraus (não planas).

Atualmente utiliza-se em concorrência com a serigrafia no campo da estampa de objetos tridimensionais.

Aplicações típicas incluem brinquedos, relógios, eletrodomésticos, vidrarias, brindes, pratos, teclas de computador, painéis de aparelhos eletrônicos, canetas e outros.

O Hot-Stamp (estampa quente)

É um sistema semelhante à tipografia (matriz de impressão - clichês - é dura e plana, normalmente de metal, na qual o grafismo a ser impresso está em alto-relevo), porém o clichê não recebe tinta, sendo apenas aquecido e pressionado sobre uma tira de material sintético revestida de uma finíssima camada metálica.

Quando a camada metálica é pressionada pelo clichê quente, desprende-se da fita e adere à superfície do material a ser impresso. Muito usado em livros de atas, livros pretos...

Esse sistema só é utilizado para imprimir pequenos detalhes, produzindo efeitos metalizados.

Impressão digital

Dispensa o uso de fotolitos e é feita em copiadoras coloridas (para pequenas tiragens de até 200 cópias), plotters (para impressão de grandes formatos), impressoras de provas digitais e também as chamadas de impressoras digitais que imprimem grandes tiragens sem fotolitos. Ao longo do tempo a impressão digital foi ganhando espaço no mercado gráfico, conseguindo a mesma qualidade e durabilidade das impressões "off-set" e permitindo praticamente todos os acabamentos e encadernações. Os desafios da impressão digital estão focados em reduzir os custos para a popularização de seu uso. Algumas gráficas de vanguarda aprimoraram o seu uso com a técnica de impressão híbrida, parte do material é produzida no tradicional off-set e outra em processo de impressão digital, permitindo um impresso de altíssima qualidade e aplicações de personalizações, tanto de texto quanto imagens. Os altos investimentos feitos por empresas como Xerox, Canon, HP, Kodak em tecnologias e processos de impressão digital sob demanda faz com que o sistema de impressão digital cresça em torno de 20% acima do que a impressão gráfica convencional offset no mercado.

Provas de Cor

Quando enviamos um trabalho para a impressão em gráfica, as tiragens costumam ser grandes, assim como o custo.

Quando olhamos o fotolito, eles nos falam pouco sobre a qualidade final do trabalho - como as lâminas de todas as cores têm a cor preta, fica difícil imaginar como será o trabalho final.

Para evitar perdas no processo gráfico final, são recomendadas a utilização de provas de fotolito antes do processo de impressão. Existem vários sistemas:

Provas de Prelo: é o sistema de provas mais antigo e vem sendo empregado desde a tipografia. Trata-se de uma simulação real da impressão final. Sua principal vantagem é que a prova é muito parecida com o resultado final.

Cromalin / PressMatch: sistema de prova executado com os fotolitos em mãos. Sistema que utiliza sistema térmico. Bastante utilizado, sua principal desvantagem é que a prova é protegida com uma camada de acetato - a laminação - que inclui um brilho intenso à prova e que pode enganar sobre o resultado final.

SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Sistema de Provas Digitais:

InkJet: existem muitos sistemas de provas digitais em fotolitos que utilizam sistemas de impressão em jato de tinta. Podem ser impressoras à tinta sólida ou líquida. O principal problema é a falta de padrões e calibragem desses sistemas.

DyeSublimation: sistema de impressão com sublimação de cera. Normalmente são equipamentos calibrados e dirigidos a esta finalidade. Um exemplo é o sistema 3M Rainbow.

Como é cobrado: As provas costumam ser cobradas por área. No entanto, por existirem uma gama de formatos padronizados, podem ser cobrados por unidade.

O processo de impressão

Os mais importantes processos de impressão são: litografia offset, gravura, termografia, reprografia, impressão digital, impressão tipográfica, tela, flexografia e rotogravura.

A maioria das gráficas comerciais utilizam a litografia offset, mas a qualidade final do produto normalmente deve-se à experiência e equipamento que a gráfica possui.

A litografia offset é baseada no princípio de que tinta e água não se misturam. As imagens (palavras e ilustrações) são colocadas em chapas que são umedecidas em água e depois em tinta. A tinta adere à área da imagem e a água à área sem imagem. A imagem é então transferida a uma placa de borracha e dela para um papel. Por isso, esse processo é chamado "off-set" (fora de lugar), uma vez que a imagem não passa direto da chapa para o papel como acontece na impressão de gravura.

Produção de pré-impressão

Antes de ser impresso, o documento deve ser convertido em filmes e chapas.

Cada cor possui uma chapa individual. Mesmo que várias cores estejam presentes no produto finalizado, apenas o ciano, o magenta, o amarelo e o preto são as cores utilizadas. Também podemos chamar de "processo de impressão de quatro cores".

O Acabamento

A etapa final do processo gráfico é o chamado acabamento, que ocorre logo após o processo de impressão.

Onde são feitas as cortes, refiles, na guilhotina, dobras, vincos, lombadas, verniz, picotes e serrilhados, relevo e manipulação final, por exemplo colocar uma capa de cd na caixinha, um berço em uma embalagem....

Dobra

Um outro tipo de acabamento muito comum é a dobra do papel. Ela aparece em malas diretas, catálogos ou ainda em manuais formando uma brochura.

Existem dois tipos de dobra: em paralelo ou em cruz.

Picote ou Serrilha

Esse acabamento é utilizado em impressos que têm uma parte a ser destacada, tais como cupons, talões de nota-fiscal e formulários de inscrição. Assim como o processo de dobra, também pode ser realizado em paralelo ou em cruz.

Atualmente é muito utilizado em correspondências padronizadas, geradas por sistemas computadorizados, tais como extratos bancários e malas-direta.

SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Lombada quadrada

A lombada quadrada é muito utilizada na produção de livros, revistas e em outros documentos que possuem muitas páginas. O bloco de papel tem uma das laterais raspadas, formando pequenos relevos e, na sequência, recebem uma camada de cola. Depois, recebem uma capa que pode ser flexível - normalmente um papel mais grosso que o miolo - ou dura, neste caso a capa é preparada com um material mais rígido, normalmente um papel cartão de gramatura bem alta, revestido com um papel mais delicado.

Relevo

Como o próprio nome diz, o relevo no impresso ocorre quando o papel adquire uma forma elevada (alto-relevo) ou rebaixada (baixo-relevo) em uma determinada área do papel.

É muito utilizado para dar um ar de satisfação ao impresso. Muito utilizado em convites e outros documentos mais sofisticados e embalagens, normalmente destacando alguma informação - logotipo da empresa ou nome do produto.

Além do aspecto visual, o relevo também transmite uma sensação tátil, quando passamos a mão ou os dedos sobre a área em relevo.

Primeiro, executa-se a impressão no processo normal, com o papel plano. Depois é realizado o relevo. Ele é obtido por meio de moldes que contêm o motivo a ser estampado. Quando o papel é prensado entre os dois moldes, adquire a forma desejada pela pressão mecânica que deforma o papel.

" Relevo Seco: assim é chamado o relevo que não recebe impressão, ou seja, a área em destaque mostrará apenas o papel deformado com o motivo estampado, sem nenhuma cor impressa sobre ele.

" Relevo Americano: o relevo americano é um outro sistema que não utiliza deformação mecânica. Para realizar esse processo é depositado um pó plástico sobre a impressão que adere sobre a área impressa. O excesso de pó que fica sobre as áreas sem impressão é retirado e o papel é submetido a uma estufa. O calor da estufa derrete o plástico que funde-se ao papel e adquire uma forma em relevo. É um processo muito apreciado na execução de cartões de visitas e demais impressos que merecem um acabamento especial.

Verniz

Esse processo de acabamento é basicamente uma impressão adicional, com a substituição da tinta por um verniz específico para artes gráficas.

A principal vantagem da aplicação do verniz é destacar determinadas áreas, dando mais brilho ao papel. A percepção de cores é melhorada, pela maior reflexão de luz, dando ao impresso uma característica visual superior e sofisticada.

Quando a aplicação de verniz é realizada sobre toda a área do impresso, chamamos "verniz total"; quando é realizada apenas sobre algumas áreas específicas - sobre a foto de um produto, por exemplo - chamamos "aplicação de verniz com reserva" ou "verniz reservado" ou ainda "aplicação com reserva de verniz". Normalmente mandamos um filme extra em preto com os locais da reserva. Geralmente, este processo é realizado por sistema de tampografia ou ainda por serigrafia.

Atualmente é muito comum a utilização do chamado Verniz UV - Ultra-Violeta. Ele contém elementos na sua composição que possibilitam a secagem imediata do verniz quando exposto à luz ultra-violeta. O acabamento deste tipo de verniz também é muito bom, porque seca com bastante uniformidade, causando uma superfície homogênea.

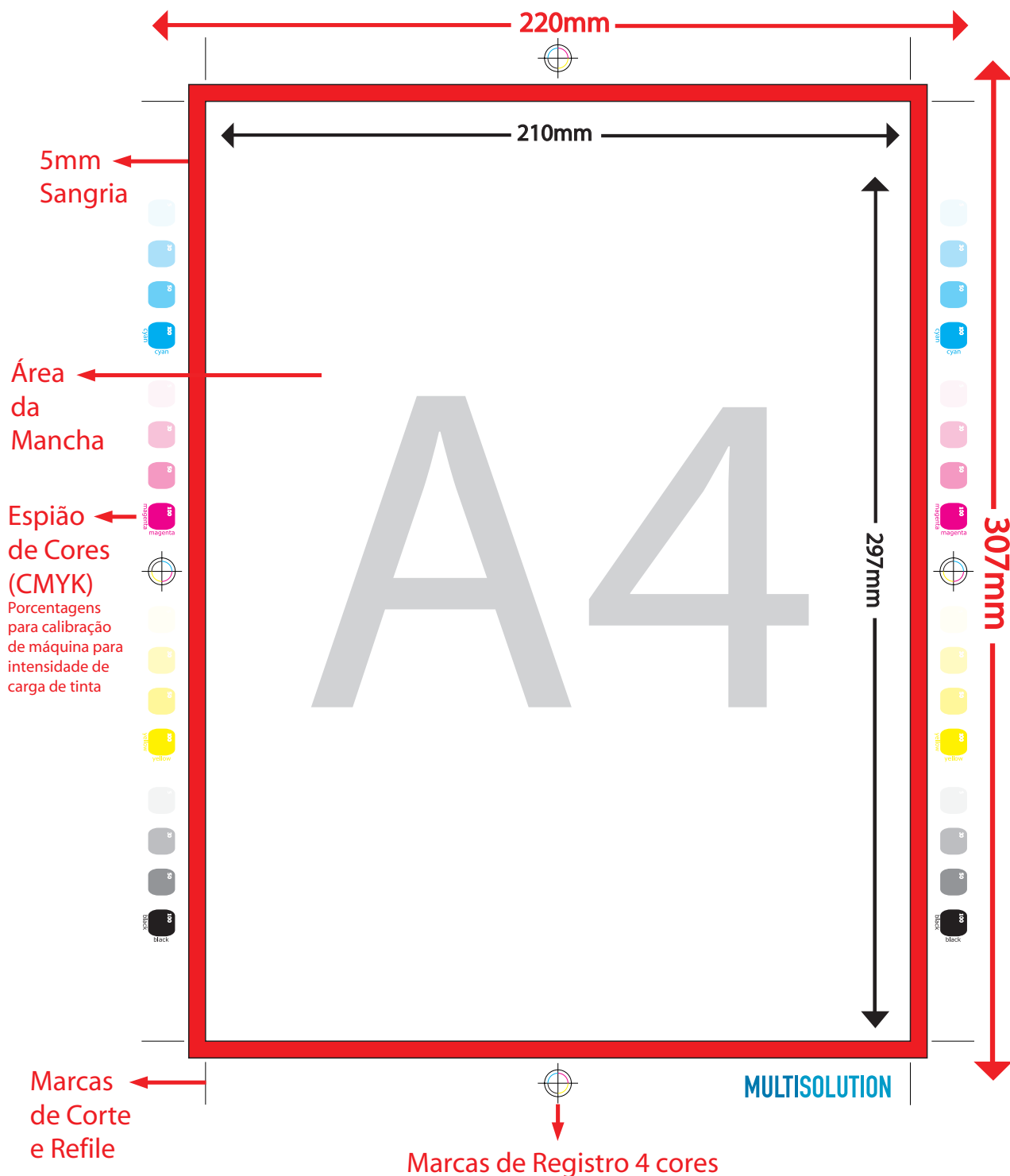
É muito utilizado em catálogos e impressos sofisticados. Também tem sido muito utilizado na confecção de capas de revistas, em substituição à Plastificação.

SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Sangria

Sangria nada mais serve do que uma área de segurança a mais na hora que o cortador for efetuar os cortes no impresso, ou na hora de bater a faca. Não precisa ser muito grande, normalmente ela tem uma área de 3mm a 5mm e já é o suficiente. O legal também é se informar na gráfica onde será impressa, pois cada um tem um sistema de trabalho diferente.

O formato da folha tem que ser o final, por exemplo, se for numa A4 (210X297mm) você pode usar todo o espaço, depois o que for sangrar tem que ser excedendo os limites da folha para não deixar filetes brancos nas bordas por exemplo. É interessante não deixar dados importantes muito próximo das laterais, como texto por exemplo, pois se houver variação no corte e refile pode estragar todo trabalho.



SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Facas Especiais

As Facas Especiais servem para que a gráfica na hora do corte e refile crie uma lâmina para guilhotina com o formato do material final desejado. Embalagens, envelopes, curvas, linhas pontilhadas, recortes, dobras especiais, vincos, formatos extravagantes só são possíveis por causa dessas facas.

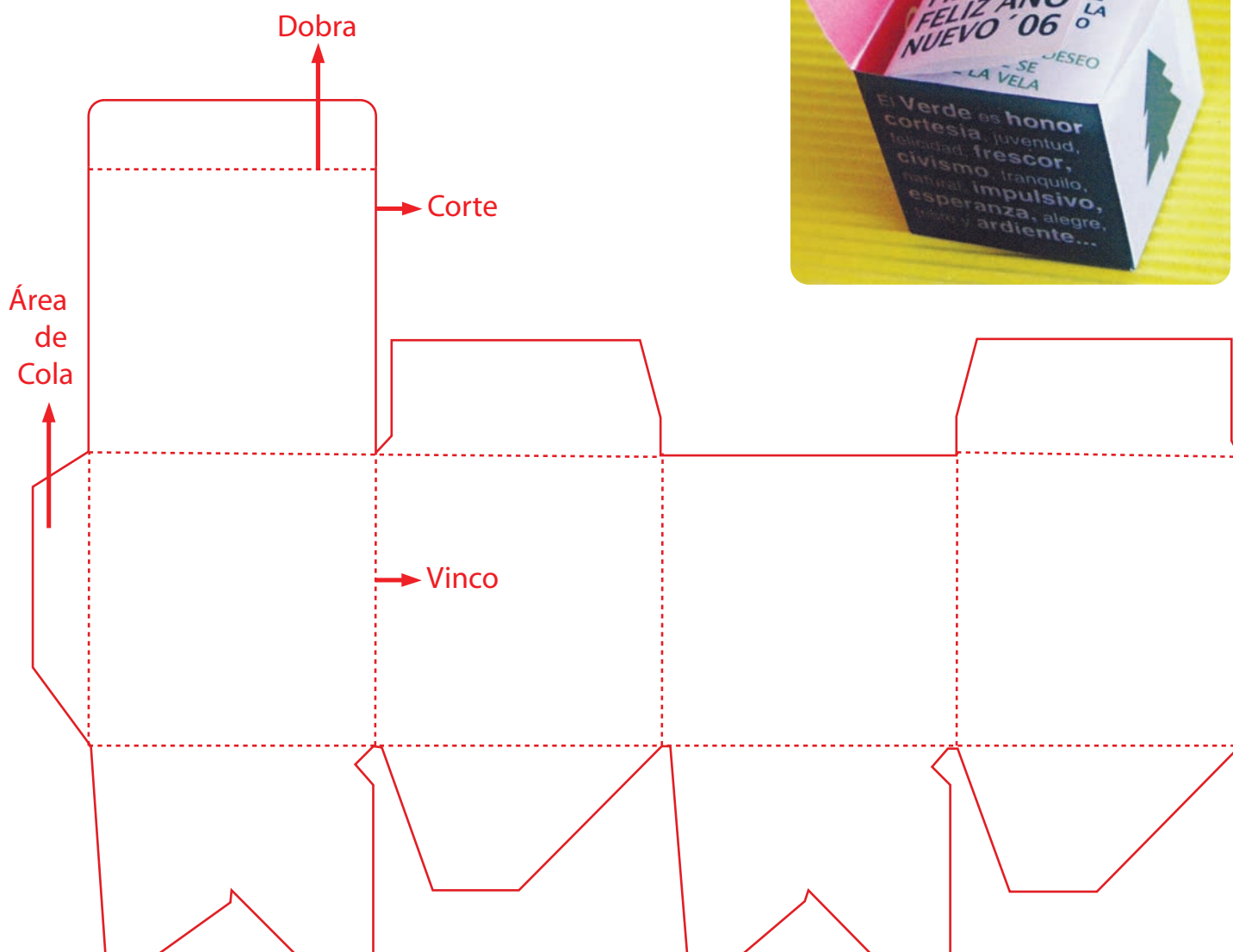
Na saída normalmente sinalizamos a faca com uma cor da escala pantone.

Se a peça é criada na Multi Solution normalmente já o Diretor de Arte cria a faca.

Se a peça vem de fora, a faca deve ser fornecida pela gráfica ou cliente e adaptado layout nessa faca.

Para o CORTE usa-se linha contínua

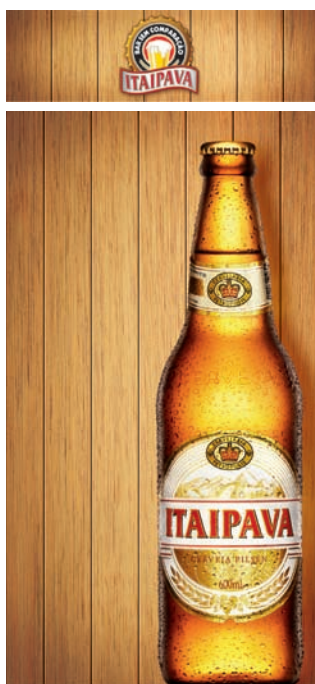
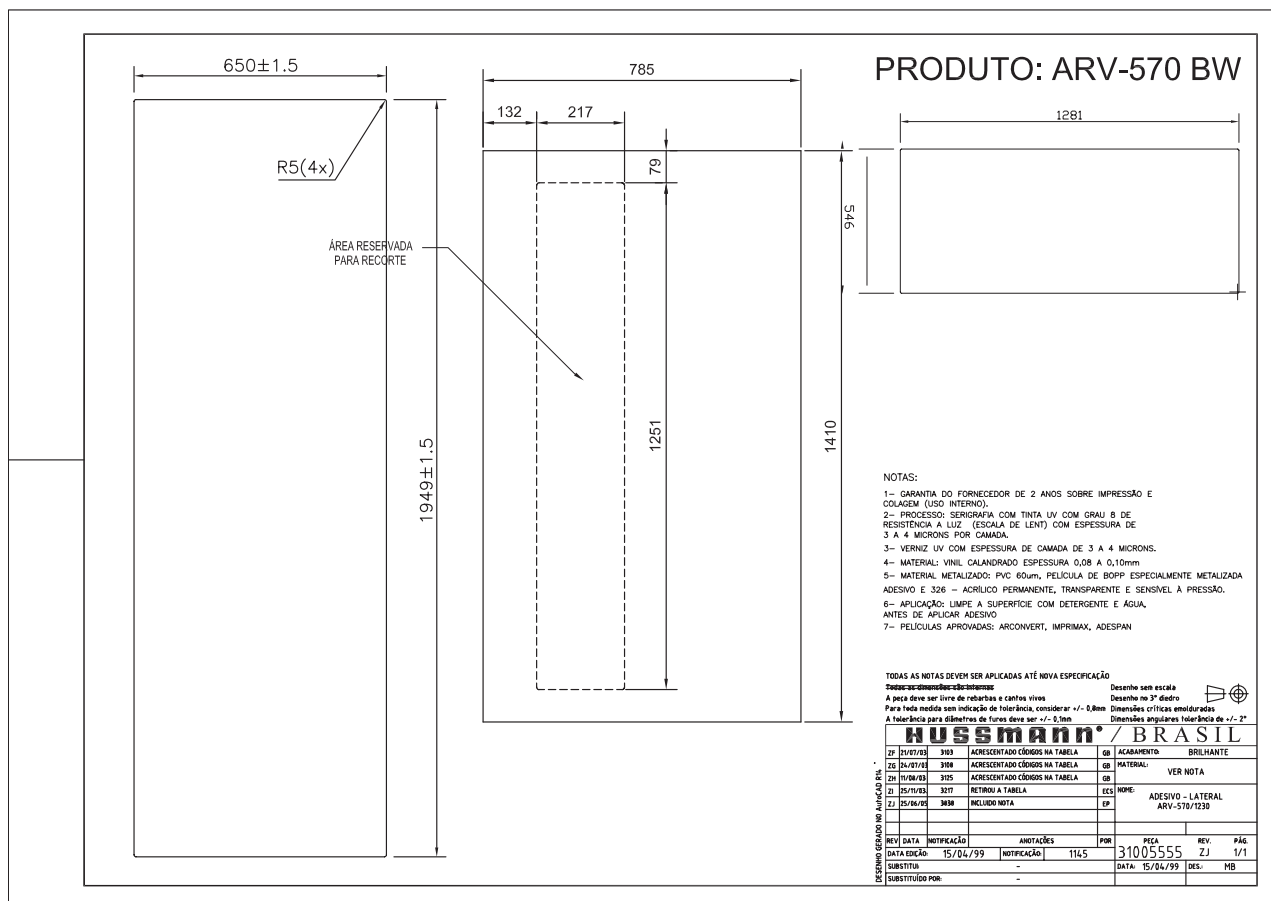
Para DOBRAS e VINCO, linhas tracejadas.



SISTEMAS DE IMPRESSÃO

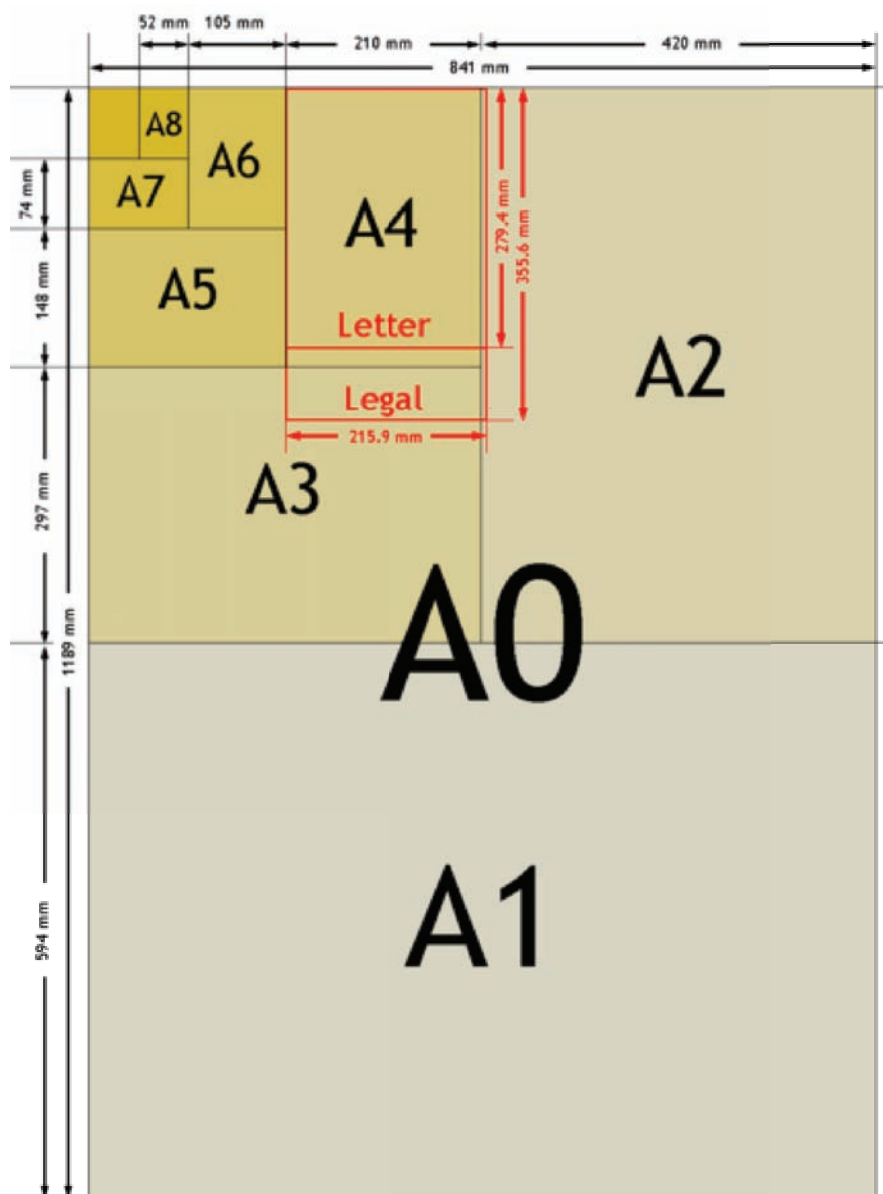
Plantas Mecânicas

As Plantas Mecânicas servem para que o layout se adeque às especificações e dimensões técnicas e métricas. Muito utilizadas em flexografia de embalagens plásticas, bobinas, adesivação e envelopamento.



FORMATOS

Padrões Internacionais de Tamanhos de papel das séries A, B e C, norma ISO 216 (em milímetros):



Série A	Série B	Série C
4A0 1682 × 2378	- -	- -
2A0 1189 × 1682	- -	- -
A0 841 × 1189	B0 1000 × 1414	C0 917 × 1297
A1 594 × 841	B1 707 × 1000	C1 648 × 917
A2 420 × 594	B2 500 × 707	C2 458 × 648
A3 297 × 420	B3 353 × 500	C3 324 × 458
A4 210 × 297	B4 250 × 353	C4 229 × 324
A5 148 × 210	B5 176 × 250	C5 162 × 229
A6 105 × 148	B6 125 × 176	C6 114 × 162
A7 74 × 105	B7 88 × 125	C7 81 × 114
A8 52 × 74	B8 62 × 88	C8 57 × 81
A9 37 × 52	B9 44 × 62	C9 40 × 57
A10 26 × 37	B10 31 × 44	C10 28 × 40

MEDIDAS SEMPRE: BASE X ALTURA

DICAS SOBRE PAPÉIS

SEMPRE QUE POSSÍVEL PEDIR SUGESTÃO DE TIPO DE PAPEL E GRAMATURA PARA O PRODUTOR GRÁFICO E OS DIRETORES DE CRIAÇÃO E ARTE DE CADA MATERIAL. O PAPEL IDEAL VALORIZA O TRABALHO FINAL.

Geralmente, os papéis são fabricados basicamente com polpas de fibras e água. Outros componentes são incluídos de acordo com a finalidade do papel como, por exemplo, cargas minerais. Eles possuem características Visíveis (Gramatura, Espessura, Brancura, Opacidade, Cor e Textura) e Invisíveis (Tipo de Fibra, Colagem, pH e Umidade).

CARACTERÍSTICAS VISÍVEIS DOS PAPÉIS

Gramatura

Definição: Compreende-se gramatura do papel, o peso em gramas medido por metro quadrado de uma folha de papel, por isso sempre especifica-se: g/m².

Exemplos de Gramaturas de papel: 56, 63, 75, 90, 120, 150, 180, 210, 240 g/m².

Significado: A gramatura é a especificação mais importante do papel, já que este é comumente comercializado com base no peso, o que influencia fortemente os custos. Por isso, sempre que se analisa o preço do papel, principalmente quando se compra com outro, devem ser levadas em consideração as diferenças de gramaturas de um papel para o outro.

Espessura

Definição: Compreende-se espessura do papel, a distância medida entre uma face e outra de uma folha de papel.

Significado: Cada tipo de papel, segundo sua composição fibrosa, conteúdo de cargas, tratamentos mecânicos aplicados, etc., assume uma espessura que lhe é inerente. Vale lembrar que dois papéis que apresentam a mesma gramatura podem ter espessuras diferentes. Assim como a gramatura, a espessura é um fator de grande influência na maioria das propriedades dos papéis; mantendo-se a mesma gramatura, o papel pode ter diferente rigidez, compressibilidade, porosidade, absorvência da folha, etc.

Tipos de papel

Papel offset alcalino: produzido a partir de fibras de celulose branqueada de eucalipto com elevado grau de brancura e excelente opacidade.

Papel couché brilhante com revestimento nos dois lados: indicados para impressos de qualidade em policromias no sistema offset: catálogos, cartazes, posters, folders, malas-diretas, revistas, livros, convites, encartes promocionais, calendários, capas de CD, papéis fantasia, papéis de presente e sacolas promocionais.

DICAS SOBRE PAPÉIS

Papel couché fosco com revestimento nos dois lados: indicados para impressos de qualidade em policromias no sistema offset: catálogos, cartazes, posters, folders, malas-diretas, revistas, livros, convites, encartes promocionais, calendários, capas de CD, papéis fantasia, papéis de presente, sacolas promocionais, anuários e livros de arte.

Papel revestido com acabamento superficial fosco: disponível em baixas gramaturas. Apresenta alta opacidade e alta brancura. Alternativa para o mercado editorial, especialmente desenvolvido para atender os segmentos de livros didáticos, revistas, folheterias e encartes promocionais, com excelente qualidade de impressão.

Papel couché em baixas gramaturas com acabamento brilhante: oferece um ótimo desempenho na impressão de fotos e gravuras, muito utilizado no segmento promocional e de revistas de média e grande circulação.

Papel couché em baixas gramaturas com acabamento semi brilho (silk): o que proporciona valorização do brilho impresso nas áreas de fotos e ilustrações. Outra característica é a baixa reflexão de luz nas áreas de texto, resultando numa leitura mais agradável.

Cartolina offset marfim: especialmente desenvolvida para pastas e fichários de massa única, produzida a partir da combinação de celulose de fibras curtas e fibras longas, conferindo ao produto alta rigidez e melhor resistência ao esforço de rasgo e dobras.

Brancura (Alvejantes Óptico) :

Definição: É a graduação em que o papel reflete a luz, em comparação com o óxido de magnésio, pigmento que lhe atribui 100% de reflexão do papel.

Significado: A brancura é um dos atributos mais solicitados nos papéis para impressão e escrita. Para a impressão, a brancura realça as cores, devido à luminosidade do fundo.

A brancura do papel pode ser natural, ou seja, mantendo-se a cor natural das fibras, ou através de alvejantes ópticos, que se dá por um processo de depuração com componentes químicos, que faz com que o papel torne-se fluorescente quando exposto à luz ultravioleta. No caso de obras de arte (pintura e desenho), o papel não deve possuir nenhum tipo de alvejante óptico, pois se a obra for exposta em um ambiente com luz ultravioleta, o fundo da obra irá refletir, alterando as características do trabalho.

Opacidade

Definição: Opacidade é o contrário de translucidez e, em termos práticos, pode-se definir como a capacidade de uma folha de papel para inibir a observação de caracteres de outra folha.

Significado: Entre muitos usos, o papel pode ser o suporte para escrita e impressos, por consequência, que oferece um alto grau de opacidade. Com ele pode-se evitar a interferência de uma leitura ou imagens, provocada pela visão de objetos que podem estar escritos na face oposta à face observada.

DICAS SOBRE PAPÉIS

Coloração

Definição: É a cor do papel. O papel pode ser pintado na superfície ou colorido na massa.

Significado: Papéis pintados na superfície são produzidos brancos e, depois de prontos, recebem uma camada de tinta. Estes papéis perdem a cor com maior facilidade, possuem falhas na coloração e apresentam miolos brancos ao cortá-los ou rasgá-los. Papéis coloridos na massa são papéis que recebem pigmentos durante as misturas de todos os componentes químicos com a água e as fibras. Neste processo, os pigmentos unem-se às fibras, gerando maior resistência e durabilidade à cor do papel, além de apresentar a mesma coloração no miolo e na face do papel e homogeneidade.

Textura:

Definição: Desenhos em relevo alto ou baixo no papel.

Significado: Papel sem textura é um papel liso, papel texturado pode ser Vergê, com Marca de Feltro, ou Gofrado. A textura Vergê é produzida durante o processo de formação da folha de papel, através de rolos bailarinos (cilindros) desenhados.

A Marca de feltro é a textura específica para desenho e pintura. Esta textura é gerada também através do rolo bailarino, porém este rolo é revestido por um feltro, o qual deixará seu desenho marcado no papel. A Gofragem é uma textura produzida no papel após sua fabricação, através de máquinas especiais, que fazem uso de força e pressão, marcando desenhos diferentes na superfície do papel.

Ex: imitação de linha, madeira, casca de ovo, etc.

CARACTERÍSTICAS INVISÍVEIS DOS PAPÉIS:

– **Tipo de Fibra:** É o componente principal para a fabricação do papel

Significado: O papel pode ser fabricado com polpa de fibras de algodão, as quais são nobres e altamente duráveis por serem fibras longas, provenientes do fruto de árvores ou com fibras de madeira, que são fibras curtas provenientes do caule da árvore e que podem ser tratadas quimicamente para aumentar sua durabilidade.

– **Colagem:** É a resistência do papel à penetração de líquidos.

Significado: O tratamento de colagem do papel consiste em adicionar ao papel algum tipo de resina ou cera repelente a líquidos. Um papel sem colagem é um papel absorvente (papel toalha). A colagem pode ser na massa, ou em superfície. Um papel colado na massa evita que a água seja absorvida rapidamente, característica fundamental para a vivacidade das obras de arte, pois um papel artístico colado na massa absorve lentamente, levando o tempo suficiente para que o pigmento que foi dissolvido em base aquosa seque na superfície do papel, mantendo a mesma cor do desenho do começo ao fim do trabalho.

– **pH:** É a medida de acidez ou alcalinidade de uma solução.

Significado: O pH varia de 0 a 14, sendo pH=7: neutro. A maioria dos papéis de uso são ácidos, o que acelera seu amarelamento e decomposição. À medida em que o ácido do ambiente interfere no papel, o pH do mesmo começa a cair para menos de 7, tornando-se ácido e acelerando seu amarelamento. Para papéis artísticos, o pH neutro é fundamental para prolongar a durabilidade da obra de arte.

– **Umidade:** É a quantidade de água contida no papel.

Significado: Em estado natural, sem considerar agregados de água casuais ou voluntários, todo papel contém certo grau de umidade. Isso se deve pelo fato do papel sofrer interferências da umidade relativa do ambiente em que está exposto, tendendo a se igualar ao mesmo.

TIPOS DE ARQUIVOS & EXTENSÕES

em destaque os formatos mais usados na agência

Extensão	Tipo MIME	raster / vector	Nome próprio	Descrição
.ai	application/illustrator	raster / vector	Adobe Illustrator Document	Formato vectorial do Adobe Illustrator. As primeiras versões suportavam apenas imagens vectoriais. É uma variante do Postscript tal como os formatos PDF, EPS e PS.
.art	?	raster	ART	ART é um formato proprietário do software cliente da America Online. Trata-se de uma única imagem gravada num ficheiro, gravada da internet, em que o programa escolhe o melhor método de compressão.
.art	?	?	Another Ray Tracer	Formato do pacote de programas VORT para Unix
.blend	application/octet-stream	raster	Blender .blend File	Formato nativo do Blender
.bmp	image/bmp	raster	Windows Bitmap	Comumente usado pelos programas Microsoft Windows, e o pelo próprio sistema operador do Windows. Compressão sem perdas de informação pode ser especificada, mas alguns programas usam apenas arquivos não-comprimidos.
.cgm	image/cgm	vector	Computer Graphics Metafile	Definido pelo padrão ISO 8632. Normalmente usado para desenhos complexos de engenharia, por exemplo, na aviação.
.cin	image/cineon	raster	Cineon	Cineon é uma variante do formato DPX dirigido a filmes digitais.
.cpt	?	raster	Corel Photo-Paint Image	Formato padrão do Corel Photo-Paint. Poucos programas suportam este formato.
.dpx	image/dpx	vector	Digital Picture eXchange file format	DPX é um padrão ANSI/SMPTE (268M-2004) semelhante ao Cineon mas com cabeçalhos (headers) mais flexíveis e variáveis. Normalmente é usado para filmes, em que um digitalizador de película cinematográfica fornece saída neste formato ou uma máquina de filmar. Este ficheiro não armazena o som.
.dxf	image/vnd.dxf	vector	ASCII Drawing Interchange	Ficheiros de texto no padrão ASCII utilizados para armazenar dados de programas CAD.
.eps	application/postscript	raster / vector	Encapsulated PostScript	Formato com a finalidade de importar e exportar ficheiros PostScript. Ao invés do formato ".ps" não editável, destinado a saídas em impressoras.
.dwg		vector	arquivo nativo do AutoCAD	AutoCAD DWG, Ficheiros de texto no padrão ASCII utilizados para armazenar dados de programas CAD.
.eps	application/postscript	raster / vector	Encapsulated PostScript	Formato com a finalidade de importar e exportar ficheiros PostScript. Ao invés do formato ".ps" não editável, destinado a saídas em impressoras.
.emf	?	vector	Windows Enhanced Metafile	Versão avançada do Windows Metafile.
.exr	image/exr	raster	Extended Dynamic Range Image File Format	OpenEXR é um formato Open Source e (HDR) desenvolvido pela Industrial Light & Magic. É destinado à indústria cinematográfica.
.fh	?	vector	Macromedia Freehand Document	Formato nativo do Macromedia Freehand.
.fla	?	vector	Flash Source File	Formato nativo do Macromedia Flash. Ver também o formato ".swf".
.fpx	image/vnd.fpx	raster	Flashpix (1.0.2)	Não-comprimido / com perda de informação, 8-bit em tons de cinza & 24-bit em cores. Fornece múltiplas resoluções de cada imagem.
.gif	image/gif	raster	Graphics Interchange Format	Usado extensivamente na web, mas por vezes evitado devido a problemas de patente. Suporta imagens animadas. Suporta somente 255 cores por quadro, portanto requer quantização com perdas de informação para fotos full-color (16.7 milhões de cores); usar quadros múltiplos pode melhorar precisão de cores. Usa compressão sem perdas de informação, compressão LZW patenteada. A patente venceu em 2003.
.iff .ilbm	?	raster	Interchange file format / Interleave bitmap	Formato de arquivo popular no computador Amiga. ILBM é um subtipo do formato IFF, que pode conter mais que apenas imagens.
.jpeg .jpg	image/jpeg	raster	Joint Photographic Experts Group	Usado extensivamente para fotos na web. Usa compressão com perda de informação; a qualidade pode variar enormemente dependendo das definições de compressão.
.jpg2 .jp2	image/jpeg2000	raster	Joint Photographic Experts Group	JPEG 2000 é um sucessor do JPEG, permitindo compressão com perda de dados (lossy) e sem (lossless). O suporte deste formato em programas ainda é pequeno.
.mng	video/x-mng	raster	Multiple-image Network Graphics	Formato de animação que usa datastreams semelhantes àqueles de PNG e JPEG, originalmente designado para substituir o uso de GIF animado na web. Livre da patente associada ao GIF animado.

TIPOS DE ARQUIVOS & EXTENSÕES

em destaque os formatos mais usados na agência

.pbm	image /x-portable-bitmap	raster	Portable Bitmap Format	Um simples formato gráfico em preto e branco. Diferente da maioria de formatos de arquivos gráficos, um arquivo PBM é texto integral e pode ser processado por ferramentas de processamento de texto. É relacionado aos formatos de arquivo gráfico PGM (tons de cinza) e PPM (colorido).
.pcd	image/pcd ??	raster	ImagePac Photo CD	Formato proprietário da Kodak, com perdas de informação, cores 24-bit.
.pdf	application/pdf	raster / vector	Portable Document Format	Versão simplificada do PostScript. É um formato nativo do Adobe Acrobat Reader, Adobe Acrobat Professional e do Adobe eBook Reader. Permite múltiplas páginas e ligações (links). As últimas versões permitem ainda a inclusão de vídeo, 3D, preenchimento de formulários, entre muitas outras opções.
.pgm	image /x-portable-graymap	raster / vector	Portable Graymap Format	Um simples formato em tons de cinza. Diferente da maioria de formatos de arquivos gráficos, um arquivo PGM é texto integral e pode ser processado por ferramentas de processamento de texto. É relacionado aos formatos de arquivo gráfico PBM (preto e branco) e PPM (colorido).
.pict	image/pct ??	raster / vector	Picture	Formato padrão utilizado para armazenar imagens nos sistemas operativos do Macintosh anteriores à versão OS X.
.png	image/png	raster	Portable Network Graphics	Formato de imagem bitmap (mapa de bits) comprimido sem perdas de informação, originalmente designado para substituir o uso de GIF na web. Livre de patente patent, que venceu em 2003, associado a GIF.
.ppm	image /x-portable-pixmap	raster	Portable Pixmap Format	Um simples formato em tons de cinza. Diferente da maioria de formatos de arquivos gráficos, um arquivo PPM é texto integral e pode ser processado por ferramentas de processamento de texto. É relacionado aos formatos de arquivo gráfico PBM (preto e branco) and PGM (tons de cinza).
.ps	application /postscript	vector	PostScript	Formato destinado a saídas em impressoras, normalmente impressoras laser que suportem PostScript.
.psd	application /x-photoshop	raster	Photoshop Document	Formato padrão da Adobe para documentos do Photoshop. Possui muitos recursos extras como image layering. Suportado por muito poucos programas fora o Adobe Photoshop.
.psp	?	raster	Paint Shop Pro Document	Formato nativo do Paint Shop Pro, de forma similar ao .psd do Adobe Photoshop. Suportado por poucos programas.
.svg .svgz	image/svg+xml	vector	Scalable Vector Graphics	Formato baseado no XML, definido pelo World Wide Web Consortium para ser utilizado em navegadores.
.skp .skb	application /skechup	vector	SketchUp Format	Formato utilizado no programa Sketchup, da Google, que vem surgindo como uma ótima opção para modelagens em 3D nas áreas de Arquitetura, mecânica e até cinema, dentre outras.
.swf	application /x-shockwave-flash	vector	Flash	Formato nativo e não editável do Macromedia Flash, normalmente criado a partir do formato editável ".fla". Este formato armazena animações para serem visualizadas normalmente em páginas da internet, e pode ser criado em outros programas que o suportem.
.tiff .tif	image/tiff	raster	Tagged Image File Format	Usado extensivamente para gráficos tradicionais impressos. Compressões com e sem perdas de informação disponíveis (LZW, ZIP e JPEG) assim como outras opções, apesar de muitos programas não suportarem essas opções para além do padrão TIFF.
.wbmp	image /vnd.wap.wbmp	raster	Wireless Application Protocol Bitmap Format	Utilizado para armazenar imagens em dispositivos sem fios (wireless), normalmente em telemóveis (ou celular no Brasil) com câmara fotográfica.
.wmf	image/x-wmf	vector	Windows Metafile	Formato nativo do Microsoft Windows para armazenar imagens.
.xar	?	vector	Xar	Formato nativo do programa Xara X e da sua última versão, o Xara Xtreme.
.xbm	image/x-bitmap	raster	X BitMap	Usado quase que exclusivamente em plataformas UNIX com o Sistema X Window e suportado pela maioria dos navegadores. Um arquivo ASCII que não usa compressão, designado de modo que arquivos estejam em sintaxe C(++) para que imagens possam ser incluídas no código fonte.
.xcf	application /x-gimp-image	raster	eXperimental Computing Facility	Formato nativo do GIMP. Possui muitos recursos extras como imagem em camadas (layers). Usado principalmente no GIMP, porém também suportado pelo ImageMagick.
.xpm	image/x-xpm	raster	X-Pixmap	Usado quase que exclusivamente em plataformas UNIX com o Sistema X Window. Um arquivo ASCII que não usa compressão, designado de modo que arquivos estejam em sintaxe C(++) para que imagens possam ser incluídas no código fonte.

TIPOS DE ARQUIVOS & EXTENSÕES

Entendendo a diferença entre Vetor e Raster

Existem dois tipos de imagens, as vetoriais e as raster, **vetoriais** são imagens que não tem uma qualidade fotográfica, são traços regidos por operações matemáticas que tem a vantagem de poderem ser aumentadas sem que tenha distorção ou perda de qualidade da imagem, por exemplo um LOGOTIPO, um arquivo do FreeHand, do Illustrator, as extensões mais comuns são AI, EPS, CDR, entre outras.

Raster são imagens geradas por um mapa de bits, por isso recebem o nome genérico de Bitmap, não tem nada haver com a extensão BMP, as imagens raster possibilitam uma qualidade fotográfica mas como são formadas por pixels (menor parte da imagem, unidade de resolução de vídeo) não podem nunca serem aumentadas, pois é impossível para o programa criar pixels onde não existe. Os pixels são quadradinhos de uma única cor que formam a imagem, quanto mais nítida e detalhada a imagem mais pixels ela tem, por consequência maior o tamanho tanto em cm quanto em Mb. Quando aumentamos uma imagem deste tipo em um programa de Paint vai criar cópias do pixel em seu redor, pois o programa não sabe que cor aquele pixel deveria ter se a imagem tivesse sido escaneada com maior resolução, sendo assim a imagem "estoura", ou "pixa" como falamos, pois os quadradinhos (pixels) ficam grandes demais podendo ser vistos dando um aspecto de baixa qualidade na imagem. As extensões mais comuns são BMP, JPG, TGA, TIF, GIF, PSD.

Em computação gráfica, **imagem vetorial** é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas, diferente das imagens chamadas mapa de bits, que são geradas a partir de pontos minúsculos diferenciados por suas cores. Uma imagem vetorial normalmente é composta por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição. Em um trecho de desenho sólido, de uma cor apenas, um programa vetorial apenas repete o padrão, não tendo que armazenar dados para cada pixel.

SEMPRE QUANDO FOR PEDIR UM LOGOTIPO OU UMA FACA ESPECIAL, PARA ALGUM CLIENTE OU FORNecedor PEÇA QUE O ARQUIVO VENHA EM VETOR DE PREFERÊNCIA EM EPS OU AI (ILLUSTRATOR PARA PLATAFORMA MAC) O VETOR PODE SER AUMENTADO PARA QUALQUER FORMATO SEM DISTORCER E PERDER QUALIDADE E RESOLUÇÃO. CORELDRAW -CDR - Pedir para Exportar os arquivos em EPS ou AI, trabalhos na plataforma MAC OSX.

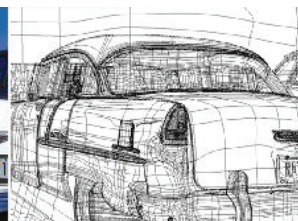
Retraçar ou vetorizar = tornar vetor, redesenhar. (EPS, AI)

Rasterizar = tornar imagem, foto (JPG, TIF)

Exemplos:



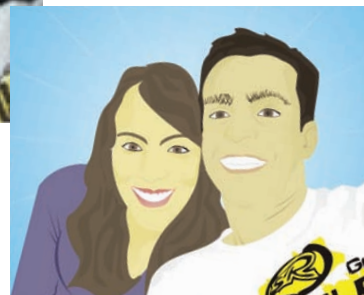
Raster (foto)



Vetor



Raster (foto)



Vetor

PLATAFORMA & SOFTWARES UTILIZADOS

PLATAFORMA (SISTEMA) UTILIZADA - MAC OS X

Softwares mais usados:

Adobe Creative Suite

(Photoshop, Illustrator, In Design)

Adobe Acrobat, Quark Xpress

TIPOS DE MÍDIAS DE SAÍDA (capacidade)

E-mail: até 10MB

CD's: até 720MB

DVD's: até 4GB

FTP: mais de 10MB